

**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, lisez les informations importantes de sécurité et de santé contenues dans le manuel de la console Xbox 360®, du capteur KINECT et de tous les autres périphériques concernés. Conservez tous les manuels pour vous y référer ultérieurement. Pour obtenir des guides de remplacement, rendez-vous sur [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appelez le support technique Xbox.

Pour plus d'informations de sécurité, consultez l'intérieur de la couverture verso.

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## SOMMAIRE

■ Démarrage .....	2
■ Aide pour Kinect .....	2
■ Présentation du Jeu .....	3
■ Commandes .....	3
■ Pour commencer .....	5
■ Test du Cerveau .....	6
■ Exercices de groupe .....	7
■ Credits .....	10
■ Assistance consommateurs.....	13

### Copyright text

ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL ET PHYSIQUE™ & © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc. The typefaces included herein are developed by DynaComware. Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved.

## DÉMARRAGE

Ce jeu pour console Xbox 360 ne fonctionne qu'en mode PAL-60.  
Pour régler l'affichage en PAL-60 :

1. Sélectionnez Système dans l'Interface Xbox.
2. Sélectionnez Paramètres de la console, puis appuyez sur **A**.
3. Sélectionnez Affichage, puis appuyez sur **A**.
4. Sélectionnez Paramètres PAL, puis appuyez sur **A**.
5. Sélectionnez PAL-60, puis appuyez sur **A**.
6. Un message s'affiche et vous demande si vous souhaitez conserver ces nouveaux paramètres. Confirmez et appuyez sur **A**.

Remarquez que certains vieux modèles de téléviseurs ne prennent pas en charge le mode PAL-60.  
En cas de doute, consultez le fabricant de votre télévision.

## LANGUES NON DISPONIBLES DANS L'Interface Xbox

Si la langue du jeu n'est pas disponible dans l'Interface Xbox, vous devez sélectionner une des régions correspondant à cette langue dans le menu Paramètres console pour activer la langue dans le jeu. Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

## Sauvegarde

Lorsque vous quittez l'écran des résultats après un exercice et après avoir pris une photo-souvenir, vos résultats au test du cerveau, votre progression et toutes les autres données associées sont automatiquement sauvegardées sur le profil du joueur sélectionné. Au moins 3200 Ko d'espace libre sont nécessaires pour sauvegarder vos données de jeu sur le périphérique de stockage. Si vous lancez le jeu sans sélectionner de profil du joueur, vous ne pourrez pas sauvegarder votre progression.

### REMARQUE :

- Chaque profil du joueur ne peut être associé qu'à une seule sauvegarde.
- Si vous sauvegardez des données de jeu sur une autre console, vous ne pourrez pas comparer vos résultats ou votre progression avec ceux d'autres joueurs.
- Si vous désirez sauvegarder plusieurs photos dans les exercices de groupe, vous devrez disposer de plus d'espace libre.

## Comment obtenir de l'aide sur KINECT

### Pour plus d'informations, rendez-vous sur Xbox.com

Pour obtenir plus d'informations sur KINECT (notamment des didacticiels), rendez-vous sur [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## PRÉSENTATION DU JEU

### UNE NOUVELLE FAÇON D'ENTRAÎNER SON CERVEAU

Stimuler son cerveau à l'aide d'un stylet ou d'une manette, beaucoup d'entre vous connaissent ! Aujourd'hui, **ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL ET PHYSIQUE** présente une façon inédite de maintenir votre cerveau en forme : en utilisant tout votre corps en guise de manette !

### S'ENTRAÎNER À PLUSIEURS

Pour tirer le meilleur de vos entraînements, invitez vos amis et votre famille à jouer avec vous ! Essayez de vous entraîner ensemble régulièrement : s'affronter amicalement pour obtenir l'âge cérébral le plus bas est un excellent moyen de rester motivé !

### UN ENTRAÎNEMENT CONTINU

Avec ses nombreux exercices que vous pourrez faire et refaire, seuls ou avec d'autres joueurs, sans vous ennuyer, **ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL ET PHYSIQUE** vous permet d'entretenir votre cerveau tout en vous amusant !

**Un entraînement régulier pour un cerveau jeune !**

### DR. RYUTA KAWASHIMA

Né au Japon en 1959, le docteur Ryuta Kawashima est diplômé de la faculté de médecine de l'université du Tohoku. Il est spécialisé dans le domaine de l'imagerie cérébrale, qui permet d'observer l'activité du cerveau humain. Après un séjour en Suède, en tant que chercheur invité du célèbre institut Karolinska, il revient au Japon et accepte un poste d'assistant-chercheur et de professeur à l'institut consacré aux recherches sur le développement, le vieillissement et le cancer de l'université du Tohoku.

## COMMANDES

Les commandes d'Entraînement cérébral et physique se font via le Capteur **Kinect Xbox 360**. Tenez-vous devant votre téléviseur et déplacez les curseurs en forme de main pour naviguer dans les différents menus et faire vos choix.

### Curseurs «mains»

Levez les mains, paumes orientées vers l'écran, pour faire apparaître deux curseurs représentant des mains. Le curseur rouge représente votre main droite et le curseur bleu représente votre main gauche. Déplacez l'un ou l'autre curseur pour sélectionner des éléments de menu.

**REMARQUE :** Lorsque vous gardez les mains le long du corps, les curseurs «mains» deviennent transparents et ne sont plus actifs. Levez les mains comme indiqué précédemment pour pouvoir à nouveau utiliser les curseurs (ceux-ci sont à nouveau pleins).

## Jauge de sélection

Pour sélectionner un élément de menu, maintenez le curseur «main» dessus jusqu'à ce qu'une jauge circulaire apparaisse. La sélection est validée lorsque la jauge est remplie.

## Reconnaissance du joueur

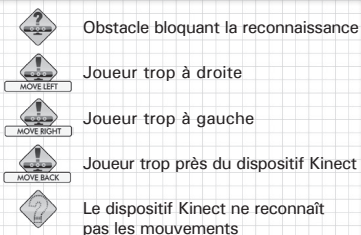
Seul le joueur situé le plus près du capteur et dans son rayon d'action sera reconnu et pourra contrôler le jeu. Assurez-vous qu'aucun autre joueur n'entre dans l'aire de jeu.

### ✓ QUE FAIRE SI UN AUTRE JOUEUR EST RECONNU PAR LE CAPTEUR

Si un autre joueur est accidentellement reconnu par le capteur, il lui suffit de s'écarter de l'aire de jeu et du rayon d'action du capteur. La photo située en haut à gauche de l'écran représente le joueur reconnu. N'hésitez pas à vérifier qu'il s'agit bien du bon joueur.

### ✓ ICÔNE D'AVERTISSEMENT

Lorsque le Capteur Kinect Xbox 360 ne reconnaît pas correctement un joueur, une des icônes d'avertissement ci-contre apparaît. Dans ce cas, replacez-vous correctement ou reconfigurez le Capteur Kinect Xbox 360 via le Guide Kinect.



## Geste du guide

Reproduisez le geste du guide indiqué à droite et maintenez la position pendant quelques secondes pour faire apparaître l'icône guide. Une fois la jauge entièrement remplie, une liste d'options, comprenant l'option Guide Kinect, apparaît. C'est également à partir de ce menu que vous pouvez modifier la photo du joueur. Sélectionnez FERMER pour revenir à l'écran précédent.

### ✓ SE CONNECTER (hors d'un exercice)

Affichez le menu de connexion, depuis lequel vous pouvez changer de profil du joueur.

### ✓ QUITTER (au cours d'un exercice)

Quittez l'exercice en cours et accédez à l'écran suivant. Attention ! Ce faisant, vous obtiendrez un score de 0 pour l'exercice concerné.

### ✓ Guide Kinect

Affiche le Guide Kinect de la console.

### ✓ CHANGER PHOTO

Changer de photo de joueur.

### ✓ FERMER

Quittez le menu pause et revenez à l'écran précédent.

## Configuration du dispositif Kinect

Si le Capteur Kinect Xbox 360 ne fonctionne pas correctement, sélectionnez le Guide Kinect ou appuyez sur la touche START de la manette Xbox 360 pour accéder à l'Aide Kinect et résoudre le problème.

**REMARQUE** : vous pouvez appuyer sur la touche START et accéder à l'Aide Kinect lorsqu'un exercice est en cours.

# POUR COMMENCER

Placez l'un des curseurs «main» sur le symbole de main situé à côté de l'option TOUCHEZ POUR COMMENCER pour lancer le jeu. Sélectionnez ensuite un profil du joueur pour accéder au menu principal.

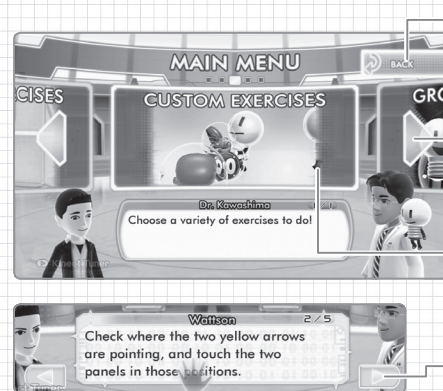
## Créer et charger des données

Une fois que vous avez passé l'écran-titre, vous devez sélectionner un profil du joueur. Suivez les instructions qui s'affichent alors pour créer ou charger des données de jeu. L'avatar utilisé pendant le jeu est celui du profil du joueur sélectionné.

**REMARQUE** : Si vous sélectionnez un profil du joueur ne correspondant à aucune sauvegarde, vous devrez créer de nouvelles données de jeu.

## Menu principal

Lorsque vous jouez pour la première fois, vous devez passer le test officiel du cerveau, après avoir pris connaissance du message du Dr Kawashima. Une fois le test terminé, vous revenez au menu principal depuis lequel vous avez alors accès à cinq sous-menus. Si vous avez chargé une sauvegarde, vous accédez directement à cet écran et pouvez choisir un sous-menu.



### RETOUR

Maintenez le curseur «main» jusqu'à ce que l'icône de retour à l'écran titre apparaisse ou revenez à l'écran précédent.

### FLÈCHES DE DÉFILEMENT

Sélectionnez les flèches pour faire défiler les différents sous-menus. Le sous-menu sélectionné apparaît au centre de l'écran.

### MENU

Le contenu associé au sous-menu sélectionné est affiché. Maintenez le curseur «main» dessus pour accéder au menu.

### MESSAGES

Sélectionnez ► pour faire défiler les messages ou ◀ pour revenir en arrière.



## Présentation des menus

Le contenu de chaque menu est brièvement expliqué ci-dessous.

### ✓ TEST DU CERVEAU

Vous pouvez choisir de passer le test officiel du cerveau, composé de 3 exercices, afin d'obtenir votre âge cérébral, ou de passer le test blanc multijoueur, dans lequel chaque joueur réalise un exercice dont les résultats permettent d'évaluer leur âge cérébral. Les résultats apparaissent à l'écran une fois que tous les exercices ont été achevés.

### ✓ EXERCICES DU JOUR

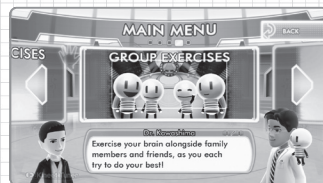
Entraînez votre cerveau en réalisant une série d'exercices sélectionnés en fonction de votre historique de jeu. Vous pouvez choisir les exercices recommandés par le Dr Kawashima, ceux recommandés par Wattson, ou des exercices que vous n'avez encore jamais faits.

### ✓ MES EXERCICES

Choisissez les exercices que vous voulez faire, leur catégorie et leur niveau de difficulté !

### ✓ EXERCICES DE GROUPE

Prenez part aux exercices avec plusieurs joueurs. Vous pouvez jouer chacun votre tour ou à deux à la fois.



## TEST DU CERVEAU

Terminez tous les exercices pour obtenir vos résultats et votre âge cérébral. Il est possible de prendre part au test du cerveau à plusieurs.

### Les différentes étapes

Suivez les étapes indiquées ci-après pour calculer votre âge cérébral.

#### 1 CHOIX DU TYPE DE TEST

Une fois que vous avez choisi le type de test (officiel ou blanc), la série d'exercices le composant s'affiche. Maintenez le curseur «main» sur l'intitulé d'un exercice pour afficher les instructions. Maintenez à nouveau le curseur «main» sur l'intitulé pour sélectionner l'exercice.

#### 2 CHOIX DES EXERCICES

Once you've chosen a test, the series of exercises will be displayed. Hold the hand cursor over an exercise to bring up the instructions. Hold the hand cursor over the exercise again to select it.

#### 3 RÉALISATION DES EXERCICES

Vos résultats s'affichent lorsque vous terminez un exercice. Vous accédez ensuite à l'exercice suivant. Lisez attentivement les instructions avant de commencer.

#### 4 RÉSULTATS

Une fois que vous avez terminé tous les exercices, vous pouvez découvrir votre âge cérébral et valider votre progression en tamponnant le calendrier avant de revenir au menu principal. Si vous effectuez plusieurs tests au cours d'une même journée, seuls les résultats du premier test sont sauvegardés. Vous avez également la possibilité de voir l'âge cérébral associé aux autres profils du joueur, alors entraînez-vous régulièrement pour que le vôtre soit le plus jeune possible !

**REMARQUE :** Lors de la première évaluation, tous les succès obtenus sont supprimés.

## EXERCICES DE GROUPE

De 2 à 4 joueurs peuvent s'affronter pour le meilleur score ! Dans certains exercices, deux joueurs peuvent jouer en même temps !

### Les différentes étapes

Suivez les étapes indiquées ci-après pour définir le nombre de joueurs, les avatars utilisés et lancer les exercices.

#### 1 CHOIX DU NOMBRE DE JOUEUR

Lorsque vous choisissez le nombre de joueur, l'écran représenté à droite apparaît. Tous les joueurs doivent tenir dans le cadre, en se tenant côte à côte sur une seule ligne. Lorsque tous les avatars ont été automatiquement sélectionnés pour chaque joueur, sélectionnez "Oui" sur l'écran de confirmation ou sélectionnez "Sélect. autre avatar" pour en choisir d'autres.

#### 2 RÉALISATION DES EXERCICES

Les joueurs seront appelés chacun leur tour pour faire tourner la roue et choisir une catégorie et un exercice. Lisez attentivement les instructions avant de commencer l'exercice.

#### 3 RÉSULTATS ET PHOTOS

Une fois tous les exercices terminés, vous accédez à l'écran des résultats. Vous y recevez un titre et le meilleur joueur du jour est annoncé. Validez vos résultats pour prendre la photo-souvenir. Lorsque la photo a été prise, vous pouvez revenir au menu principal ou rejouer.

**REMARQUE :** Vous ne pouvez sauvegarder que 10 photos en tout. Lorsque vous avez atteint ce nombre, ou que vous ne disposez plus de suffisamment d'espace libre, vous devez soit écraser la photo la plus ancienne, soit annuler la sauvegarde.

#### ✓ EXERCICES À DEUX JOUEURS

En mode Exercices de groupe, deux joueurs se tiennent côte à côté face au capteur. Placez-vous du côté correspondant à votre photo.

## Le jeu en toute sécurité avec KINECT

**Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous pour bouger librement lorsque vous jouez.** En jouant avec KINECT, vous pouvez être amené à effectuer des mouvements très variés. Assurez-vous que vous ne risquez pas de heurter d'autres joueurs, ou personnes ou animaux de compagnie présents, ni de vous cogner à des meubles ou tout autre objet. Si vous vous tenez debout ou vous déplacez durant le jeu, vous devez disposer d'un bon appui.

**Avant de jouer :** Regardez dans toutes les directions (à droite, à gauche, devant, derrière, en bas et en haut) pour vous assurer de l'absence de tout objet que vous risqueriez de heurter ou sur lequel vous risqueriez de trébucher. Vérifiez que votre zone de jeu est suffisamment éloignée de toute fenêtre, tout mur, escalier, etc. Assurez-vous également qu'il n'y a rien sur lequel vous risqueriez de trébucher : jouets, meubles, tapis glissants, enfants, animaux de compagnie, etc. Si nécessaire, écarter les objets ou éloignez les personnes de la zone de jeu. N'oubliez pas de regarder au-dessus de vous pour vérifier qu'aucun luminaire, ventilateur ni aucune autre suspension ne risque de vous gêner.

**Durant le jeu :** Tenez-vous suffisamment éloigné du téléviseur afin d'éviter tout contact. Tenez-vous également à bonne distance des autres joueurs, personnes ou animaux de compagnie présents. Cette distance pouvant varier selon les jeux, tenez compte de la manière dont vous jouez pour déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours attentifs aux objets et personnes que vous risquez de heurter, car des personnes ou des objets peuvent entrer dans votre zone de jeu pendant que vous jouez. Vous devez donc observer constamment votre environnement.

Assurez-vous que vous disposez toujours d'un bon appui lorsque vous jouez. Jouez sur un sol bien plan offrant suffisamment d'adhérence pour le jeu et veillez à être chaussés de manière adaptée (pas de talons hauts, ni de sandales, etc.) ou pieds nus si nécessaire.

**Avant d'autoriser des enfants à utiliser KINECT :** Déterminez la manière dont chaque enfant peut utiliser KINECT, notamment s'il doit être surveillé durant ces activités. Si vous autorisez des enfants à utiliser KINECT sans surveillance, veillez à leur expliquer toutes les informations et instructions relatives à la sécurité et la santé. Assurez-vous que **les enfants jouent avec KINECT de manière sûre** et savent utiliser correctement le système.

**Pour éviter la fatigue oculaire due à l'éblouissement :** Placez-vous à une distance confortable du moniteur ou du téléviseur et du capteur KINECT. Détournez votre moniteur ou téléviseur et le capteur KINECT des sources de lumière éblouissantes, ou utilisez des rideaux pour contrôler l'intensité de lumière. Choisissez une lumière naturelle douce qui réduit au maximum l'éblouissement et la fatigue oculaire et améliore le contraste et la clarté. Réglez la luminosité et le contraste de l'écran du moniteur ou du téléviseur.

**Ne vous surmenez pas.** Jouer avec KINECT peut impliquer une activité physique intense et variée. Avant d'utiliser KINECT, consultez votre médecin pour connaître votre état de santé et vérifier que vous êtes exempt de toute condition ou affection physique susceptible de constituer une contre-indication à la pratique d'activités physiques particulières (notamment grossesse, affection cardiaque ou respiratoire, problèmes de dos, d'articulations, hypertension ou tout problème relatif à la pratique d'un exercice physique). Consultez votre médecin avant la pratique de toute activité physique régulière ou programme de remise en forme incluant KINECT. Ne jouez pas sous l'influence de drogues ou d'alcool et assurez-vous que vos capacités d'équilibre et de maîtrise physique sont suffisantes pour accomplir tous les mouvements nécessités par le jeu.

**Arrêtez et reposez-vous** si vous sentez vos muscles, vos articulations ou vos yeux se fatiguer ou devenir douloureux. En cas de sensation de fatigue excessive, de nausée, d'essoufflement, d'oppression thoracique, de vertiges, de gêne ou de douleur, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER et consultez un médecin.

Pour plus d'informations, consultez le Guide des bonnes pratiques de jeu disponible sur [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

# CREDITS / GÉNÉRIQUE

## NAMCO BANDAI Games Inc.

**Executive Producer**  
Naomiki Yanagisawa

**Producer**  
Yasuhiro Nishimoto

**Chief Product Planner**  
Chihiro Kozasa

**Product Planners**  
Daisuke Sekioka  
Tetsutaro Hiraoka

**General Manager**  
Takefumi Hyodo

**Localization Manager**  
Shoko Doi

**Localization Producer**  
Jeremy Clark

**Marketing Manager**  
Kiyoshi Nishimura

**Marketing Coordinator**  
(NorthAmerica & PAL)  
Nao Takeda

## NAMCO BANDAI Games Europe, S.A.S.

**President & CEO**  
Shusuke Takahara

**Senior VP**  
Kevin Yanagihara

**VP, Sales & Marketing**  
Hiroaki Ochiai

**Director, Sales & Marketing**  
Tatsuya Kubota

**Product Manager**  
Kevin Chadaine

**PR Manager**  
Julie Carneiro

## NAMCO BANDAI Partners S.A.S.

**CEO**  
Jackie Fromion  
**COO & CFO**  
Olivier Colcombet

**VP Marketing, Sales and Publishing**  
Olivier Comte

**Publishing and Product Support Director**  
Samuel Gatté

**Senior Producer**  
Ai-Lich Nguyen

**Producer**  
Karine Balichard

**Marketing Director**  
Patrick Rausch

**Communication and PR Manager**  
Linda Duchaussoy

**Product Manager**  
Delphine Janczak

**Marketing Support and Business  
Intelligence Manager**  
Jean Yves Lapasset

**Senior Game Analyst**  
Jocelyn Cioffi

**Market Research Analyst**  
Julie Joet

**Marketing Coordinator**  
Mieko Murakami

**Localisation Manager**  
Franck Genty

**Localisation Project Managers**  
Lucas Roussel  
Manuela Riboldi

**Quality Control Manager**  
Olivier Robin

**Certification Project Manager**  
Claire McGowan

**Engineering Services Project Managers**  
Stéphane Entéric  
Emeric Polin

**Online Business Manager**  
Anthony Macaré

**Web Manager**  
Veronique Salmeron

**Community Manager**  
Anthony Grabit

**VP Distribution Operations**  
Christophe Delanoy

**Manufacturing and Printed Materials Director**  
Caroline Fauchille

# CREDITS / GÉNÉRIQUE

**Packaging Project Manager  
and Marketing Support**  
Céline Vilgicquel

**Copywriter**  
Vincent Hattenberger

**Supply Chain Manager**  
Nicolas Guérard

**Supply Chain Coordinators**  
Delphine Doncieux  
Mike Shaw

**Products Planning Coordinator**  
Laurence Dury

## Local Marketing Team

**UK**  
Lauren Bradley

**France**  
Antoine Jamet/Olivier Planchon

**Deutschland**  
David Razaghi

**Iberica**  
Laura Aznar Bertran

**Italy**  
Mario Vacca

**Benelux**  
Roger Regoor

**Nordic**  
Frans Fagerlund

**Hellas**  
Chris Altiparmakis

**Israel**  
Lihi Moran

**Australia**  
Stephen O'Leary

## Special Thanks to

Jun Omata  
Kazuya Maruyama  
Mizuki Tsuru  
Makoto Iwai  
Miki Ohta  
Miyomi Matsumoto  
Kanakano Yamamoto  
ENZYME TESTING LABS  
Guillaume Jolicoeur  
Marc André Jargstoff  
Asley Hodgson  
Pierre Luc Bélanger  
Keywords International Ltd.  
Martin Graf  
Nicolas Hermant  
Cécile Bénédict  
Dario Mochetti  
Maria Pignatelli  
Peter Schumacher  
Around the Word  
Synthesis Milano  
Synthesis Iberia Madrid  
Textocom

## English Voice Over Recording

**Recording Studio**  
Cup of Tea Productions, Inc & NSI

**Recording Engineer**  
Danielle Hunt

**Casting**  
Cup of Tea Productions, Inc.

**Voice Director**  
Wendee Lee

**Project Manager**  
Lainie Bushey



# NOTES



## Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26	\$2.48/min (may change without notice)	au.support@namcobandaipartners.com
• België		Support en français: Support in English:	fr.support@namcobandaipartners.com customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@namcobandaipartners.com
• Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@namcobandaipartners.com
• France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop	SUPPORT TECHNIQUE CS80236 33612 CESTAS	fr.support@namcobandaipartners.com
• Italia			it.support@namcobandaipartners.com
• Nederland		Support in English:	customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263	\$1.99/min (may change without notice)	au.support@namcobandaipartners.com
• Nordic	Sweden Norway Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1.35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2.50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• Southeast Asia		+65 6538 9724	sg-techsupport@namcobandaipartners.com
• UK			customerserviceuk@namcobandaipartners.com

For more information, please visit: [www.namcobandagames.eu](http://www.namcobandagames.eu)